



PROF. Federico Ortica

MATERIA: Tecnologie Musicali

CLASSE: IV M

Finalità	Il percorso del Liceo Musicale guida lo studente ad approfondire ed a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per acquisire anche attraverso le specifiche attività funzionali, la padronanza dei linguaggi musicali sotto gli aspetti della composizione, interpretazione, esecuzione e rappresentazione, maturando la necessaria prospettiva culturale, storica, estetica, teorica e tecnica.
-----------------	---

Obiettivi minimi	- Teoria della sintesi sonora
	- Funzioni avanzate del protocollo MIDI, cenni sul protocollo OSC
	- Utilizzo dei principali plug in per la produzione musicale.
	- Campionatori e campionamento (2)
	- Utilizzo di software per la progettazione di ambienti esecutivi
	- Introduzione al live electronics
	- Notazione informatizzata: funzioni avanzate
	- D.S.P. funzioni avanzate
	- Storia ed estetica della musica elettroacustica (2)
	- Produzione musicale
	- Acquisire abilità particolari finalizzate al potenziamento delle competenze raggiunte in ambiti specifici relativi alle discipline musicali
	- Ricercare informazioni in rete (risorse musicali, materiali didattici, etc.)

Contenuti minimi	1. Recupero e consolidamento Recupero e consolidamento delle competenze e delle abilità sviluppate durante il terzo anno
	2. Software PUREDATA - Realizzazione di patch per calcoli matematici e semplici algoritmi, produzione di piccoli sintetizzatori a sintesi additiva e sottrattiva.
	3. Storia della musica elettronica 2 - Storia e repertorio della musica elettroacustica - Analisi fenomenologica e strutturale
	4. Schede audio e D.S.P. - Funzioni della scheda audio/mixer - Tecniche avanzate di D.S.P. - Utilizzo del software Ableton Live come registratore e D.S.P. - Composizione elettroacustica concreta su Ableton Live. - Tecniche avanzate di sound desing per immagini.
	5. Ripresa e missaggio del suono - Microfoni: caratteristiche approfondimento - Mixer: uso avanzato sia in studio che "live" - Tecniche microfoniche

	<ul style="list-style-type: none"> - Tecniche di registrazione (multitraccia) LABORATORIO <ul style="list-style-type: none"> - Registrazione di varie situazioni - Missaggio live e di studio - Rapporto con altre forme artistiche
--	--

Metodologie	1. Metodo per argomenti: problem posing/solving, metodo intuitivo, metodo comparativo ed induttivo.
	2. Lezione frontale, lezione interattiva, microteaching per alunni in difficoltà di apprendimento, lavori di gruppo, dibattiti del gruppo-classe.

Strumenti (Materiali Attrezzature Attività Extracurricolari)	1. Libri di testo: Vincenzo Lombardo - Andrea Valle - “Audio e multimedia” (con cd rom) ed. Apogeo, G. Cappellani - , Marco Sacco - “ Imparare la tecnica del suono” ed. Lambda., F. Bianchi - “Inventare il suono con Pure Data”, A. Grande. “Musica con PD”.
	2. Software Ableton Live intro, Pure Data, programmi in dotazione nel laboratorio di informatica. Licenze gratuite per gli alunni.
	3. Schede di sintesi, dispense del docente.
	4. Audiovisivi di psicologia, utilizzo del PC per lo svolgimento delle attività di laboratorio settimanale.
	5. Utilizzo di risorse on-line, ubuweb.com, youtube.com.
	6. Uscite programmate a concerti e seminari presso Conservatorio di Musica di Perugia.

Situazione di Partenza (valutazione in ingresso)	1. Interrogazioni, tests di verifica.
---	---------------------------------------

Verifiche formative	Tipologia	controllo degli appunti e delle attività , partecipazione alla discussione organizzata all’interno del gruppo-classe, lavoro di gruppo, tests di comprensione in forma scritta od orale, produzione informatica scolastica e domestica.
	Criteri	Correttezza e proprietà dei linguaggi specifici e conformità degli elaborati assegnati da realizzare individualmente e in laboratorio.
	Obiettivi	Competenza e acquisizione generale della materia in oggetto di programmazione

Verifiche sommative	Tipologia	interrogazioni, tests di verifica, partecipazione al dialogo educativo sui punti qualificanti del programma.
	Criteri	Correttezza e proprietà dei linguaggi specifici e conformità degli elaborati assegnati da realizzare individualmente e in laboratorio.
	Obiettivi	Competenza e acquisizione generale della materia in oggetto di programmazione



Valutazione	3: Gravemente insufficiente, 4: insufficiente, 5: mediocre, 6: sufficiente, 7: contenuto adeguato, 8: svolgimento/elaborazione esauriente, 9: contenuto ottimo e conforme, 10: contenuto eccellente sviluppato completamente ed approfondito.
--------------------	---

Tempi <i>(%tempo da dedicare a....)</i>	1. LEZIONE FRONTALE	40,00%
	2. ATTIVITA' LABORATORIO	40,00%
	3. RECUPERO	5,00%
	4. VERIFICHE	10,00%
	5. PROGETTI	5,00%

Perugia, 20/10/2018